

**PERANCANGAN ORIGAMI ZAMAN DINOSAURUS
DENGAN MEDIA DIORAMA KECIL**

Tugas Akhir Karya Desain



**Diajukan Oleh :
SHITA FALAH AQYARA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2015

**PERANCANGAN ORIGAMI ZAMAN DINOSAURUS
DENGAN MEDIA DIORAMA KECIL**

Tugas Akhir Karya Desain



**Diajukan Oleh :
SHITA FALAH AQYARA**

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai salah satu syarat utama memperoleh gelar sarjana S-1 dalam

bidang Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul :

Perancangan Origami Tentang Zaman Dinosauris Dengan Media Diorama Kecil, diajukan oleh Shita Falah Aqyara, NIM 0811792024 Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn
19570807 198503 1 003

Pembimbing II / Anggota

FX. Widyatmoko, M.Sn
19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn
198110412 200604 1 004

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua / Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn
19650522 199203 1 003

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk:

Ibu tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadapan Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya laporan karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN ORIGAMI ZAMAN DINOSAURUS DENGAN MEDIA DIORAMA KECIL merupakan karya dari seluruh evaluasi selama kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata, semoga perancang tugas akhir ini sedikit banyak dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan. Disisi lain perancang juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam perancangan ini masih banyak kekurangan, sehingga segala kritik dan saran akan sangat membantu untuk kemajuan pada masa yang akan datang.



Yogyakarta, 21 Juni 2015

Shita Falah Aqyara

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir perancangan ini juga terwujud berkat dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya berkah dan cobaan, dimana hal tersebut membuat saya lebih mengerti eksistensi saya sebagai manusia.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta sekaligus sebagai dosen wali yang selalu menyemangati untuk bisa menyelesaikan proses perkuliahan ini.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku dosen pembimbing I terima kasih telah dengan sabar memberi pengarahan dan bimbingan sampai akhirnya terselesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku dosen Pembimbing II terima kasih untuk ide, referensi, pinjaman buku sehingga banyak mendukung terselesaikannya tugas akhir ini.
8. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn selaku *Cognate* yang membantu dan memberi masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
9. Staff dosen Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta yang sudah banyak direpotkan.
10. Keluarga tercinta yang selalu memberikan terkanan positif dan bantuan baik secara material maupun semangat dan segala pengorbanannya.
11. Diah Sinduwati, sebagai teman, kakak, rekan kerja yang baik yang sudah banyak berkorban dan tidak pernah berhenti untuk menginspirasi dan menyemangati saya, terimakasih banyak mba nduu.

12. Mas Beta, yang telah mengorbankan banyak waktu untuk membantu saya sampai ga tidur, terimakasih banyak mas.
13. Kekasihku Acenk, terimakasih banyak dukungannya dan kesetiaannya selama ini.
14. Mas Heri, yang meluangkan waktunya untuk membantu membuat origami.
15. Mas Didit, yang menginspirasi saya untuk mengangkat tema ini.
16. Bu Maya Hirai, Ketua Sanggar Origami Indonesia yang sudah bersedia membantu memperoleh data-data origami, dan buku-buku referensi origami dari Jepang.
17. Teman-teman The Sender Art Seni, Langit Biru 08, Andhika, Mali, Wahyu, terima kasih atas semuanya, berjuang bersama-sama.
18. Keluarga besar Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta yang membuat kuliah saya lebih mengasyikan. Terima kasih kebersamaanya.
19. Teman-teman Butiran Debu, Angga, Fabri, Yudha, terima kasih semangatnya.
20. Teman-teman Kost Bu Widihi, Agus, Mas Hasan, Amri, Galuh, Riri, Insan, Ryan, Bima, Saprol, Andre, Zaki, dan lainnya. Terima kasih sudah banyak direpotkan.
21. Teman-teman HMJ Seni Rupa, Opel, Hanes yang sudah bersedia membantu mendisplay karya.
22. Serta semua orang yang saya sayangi dan menyayangi saya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kalian kesehatan dan kekuatan dalam menghadapi berbagai cobaan hidup. Amin.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul : **PERANCANGAN ORIGAMI ZAMAN DINOSAURUS DENGAN MEDIA DIORAMA KECIL** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi sarjana seni pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah di publikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di Lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 21 juni 2015

Shita Falah Aqyara

ABSTRAK

PERANCANGAN ORIGAMI ZAMAN DINOSAURUS DENGAN MEDIA DIORAMA KECIL

Shita Falah Aqyara

081 1792 024

Dimasa ini perlu diajarkan pelajaran kreativitas dalam bentuk seni karena kreativitas adalah sebuah bagian penting dalam proses pendidikan. Kreativitas perlu diajarkan sejak anak-anak. Cara untuk menumbuhkan kreativitas anak sejak dini adalah dengan mengajarkan anak pada permainan yang bersifat edukatif, dan memilih permainan sesuai dengan tahap perkembangannya seperti contohnya origami, selain mengenal kebudayaan Jepang, permainan ini juga melatih anak belajar berfikir kreatif.

Salah satu objek yang menarik minat anak-anak untuk mengenal origami adalah bercerita tentang zaman Dinosaurus. Agar menjadi media pembelajaran yang efektif yang dapat menarik minat anak-anak untuk tertarik belajar kreativitas, sejarah dan kebudayaan adalah menggunakan media diorama. Diorama merupakan penggambaran tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dapat dirujuk dari keadaan sebenarnya.

Desain komunikasi visual dalam perancangan ini berperan sebagai media pengenalan dan pembelajaran yang efektif dan efisien. Mengajak anak untuk berfikir rekreatif, berimajinasi seakan-akan mengajak anak untuk berwisata ke masa silam. Selain itu juga diharapkan menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mengembangkan origami tersebut menjadi sebuah barang atau jasa yang bernilai ekonomi sehingga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian.

Kata kunci: Perancangan Komunikasi Visual, Origami Dinosaurus, Diorama Dinosaurus.

ABSTRACT

ORIGAMI DESIGNS OF DINOSAURUS IN A SMALL DIORAMA

Shita Falah Aqyara

081 1792 024

In these days, it needed a creativity lesson in an art perception, because creativity is one of the most important thing in an education system. Creativity need to be learned by children. The way to increase the children creativity from the early year is teach them with an education game, and choose the kind of game based on their stage of growth such as like origami, beside to know the japanese culture, this kind of paper game also trains the children to think creativity.

One of the objects that interests children to get to know about origami is telling story about the Dinosaurus. In order to be an effective learning media which can interest the children to study about creativity, history, and culture is using a diorama as the media. Diorama is a representation that comes in a three dimension, of scenes or andscapes which is the visualisation of the real event.

Visual Communication Design in this project plays as the recognition media and as an effective and efficient way or learning. It engages children to think recreative, had an imagination as if it will engages children to traveled to the past. Beside that, also it hoped to interests people, the youth in particular, to develops the origami it self to be a thing or a sevice which have an economic value so it can give a real contribution to the economy an society.

Keyword : *Visual Comunication Design, Dinosaurus Origami, Dinosaurus Diorama*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Halaman Keaslian Karya	viii
Abstrak	ix
Abstract	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xviii
Daftar Diagram	xix

BAB I PENDAHULUAN

Judul Skripsi	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batas Lingkup Ruang Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
1. Bagi Masyarakat	4
2. Bagi Mahasiswa	5
3. Bagi Institusi terkait	5
F. Metode Perancangan	5
1. Metode Pengumpulan Data	5
2. Metode Analisis Data	6
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan	10

BAB II. IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI

A. IDENTIFIKASI.....	11
a). Tinjauan Tentang Origami	11
b). Tinjauan Tentang zaman Dinosaurs.....	22
1. Jenis dinosaurus habitat darat.....	25
2. Jenis dinosaurus habitat udara.....	31
3. Jenis dinosaurus habitat air.....	36
c). Tinjauan tentang teori yang mendukung perancangan diorama kecil.....	38
B. LANDASAN TEORI	46
C. SINTESIS.....	48

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN.....	49
a. Deskripsi judul sinopsis cerita.....	49
b. Deskripsi bentuk origami	50
1. Studi visual	50
2. Situasi pada zaman Dinosaurs.....	53
c. Deskripsi bentuk diorama	56
1. Pencarian visual	56
2. Gaya visual	56
3. Rancangan diorama.....	59
Urutan cerita.....	59
B. MEDIA PENDUKUNG.....	60
1. Diorama.....	61
2. Infografis.....	61
3. Video Peragaan Origami.....	62
4. Karakter Origami Dinosaurs.....	62
5. Kemasan	63
C. DANA.....	64

1. Biaya bahan dasar diorama kecil	64
2. Biaya membuat pohon.....	65
3. Biaya bahan pendukung diorama kecil.....	66
4. Biaya produksi infografis.....	67
5. Biaya produksi video peragaan origami	67
6. Biaya untuk karakter origami Dinosaurius.....	68
7. Biaya kemasan.....	68

BAB IV, VISUALISASI

A. BENTUK 3 DIMENSI.....	69
1. Karakter Origami.....	69
b.) Dinosaurius habitat darat.....	69
c.) Dinosaurius habitat udara.....	78
d.) Dinosaurius habitat air.....	86
B. PROSES PERANCANGAN DAN PRODUKSI DIORAMA KECIL	91
1. Sketsa diorama	91
2. Material dasar diorama kecil	94
3. Material karakter Dinosaurius.....	96
4. Material pendukung isi diorama kecil	97
C. MEDIA PENDUKUNG DIORAMA KECIL.....	100

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	109
B. SARAN.....	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beberapa Contoh Origami Serangga.....	12
Gambar 2.2 Beberapa Contoh Origami Anjing.....	13
Gambar 2.3 Contoh Origami Ultrasaurus.....	13
Gambar 2.4 Origami Tyranosaurus Rex.....	14
Gambar 2.5 Beberapa Contoh Kemasan	21
Gambar 2.6 Beberapa Contoh Kerajinan Tangan Untuk Kemasan.....	21
Gambar 2.7 Visualisasi Zaman Dinosaur.....	23
Gambar 2.8 Visualisasi Zaman Dinosaur.....	23
Gambar 2.9 Visualisasi Stegosaurus.....	25
Gambar 2.10 Visualisasi Tyranosaurus Rex.....	26
Gambar 2.11 Visualisasi Triceratops.....	27
Gambar 2.12 Visualisasi Seismosaurus.....	28
Gambar 2.13 Visualisasi Parasaurolophus.....	29
Gambar 2.14 Visualisasi Velociraptor.....	30
Gambar 2.15 Visualisasi Archaeopteryx.....	31
Gambar 2.16 Visualisasi Quetzalcoatlus.....	32
Gambar 2.17 Visualisasi Pteranodon.....	33
Gambar 2.18 Visualisasi Pterodactyl.....	34
Gambar 2.19 Visualisasi Dimorphodon.....	35
Gambar 2.20 Visualisasi Archelon.....	36
Gambar 2.21 Visualisasi Megalodon	37
Gambar 2.22 Visualisasi Plesiosaurus.....	38
Gambar 2.23 Pandangan Satu Titik.....	40
Gambar 2.24 Pandangan Satu Titik Pada Perspektif Diorama.....	41
Gambar 2.25 Pandangan Satu Titik Pada Perspektif Diorama.....	42
Gambar 2.26 Diorama Yang Menggunakan Ukuran Yang Sebenarnya.....	44
Gambar 2.27 Diorama Yang Menggunakan Ukuran Skala Tertentu.....	45
Gambar 2.28 Diorama Kecil Diatas Bidang Datar.....	45
Gambar 2.29 Diorama Origami	46

Gambar 3.1 Visualisasi Seismosaurus.....	51
Gambar 3.2 Visualisasi Tyranosaurus Rex.....	51
Gambar 3.3 Macam-Macam Origami Dinosaur.....	51
Gambar 3.4 Macam-Macam Origami Dinosaur.....	52
Gambar 3.5 Visualisasi Quetzalcoatlus.....	52
Gambar 3.6 Macam-Macam Origami Dinosaur.....	53
Gambar 3.7 Gambaran Kehidupan Didarat Pada Zaman Dinosaur.....	54
Gambar 3.8 Visualisasi Dari Dinosaur Di Kehidupan Air.....	54
Gambar 3.9 Visualisasi Pemandangan Bawah Laut.....	55
Gambar 3.10 Visualisasi Dari Dinosaur Di Kehidupan Udara.....	55
Gambar 3.11 Visualisasi Dari Maternity Dinosaur.....	56
Gambar 3.12 Macam-Macam Origami Dinosaur.....	58
Gambar 3.13 Diorama Kecil Diatas Bidang Data.....	59
Gambar 4.1 Visualisasi Stegosaurus.....	69
Gambar 4.2 Sketsa Origami Stegosaurus.....	69
Gambar 4.3 Origami Stegosaurus.....	70
Gambar 4.4 Visualisasi Tyranosaurus Rex.....	70
Gambar 4.5 Sketsa Origami Tyranosaurus Rex.....	71
Gambar 4.6 Origami Tyranosaurus Rex.....	71
Gambar 4.7 Visualisai Triceratops.....	72
Gambar 4.8 Sketsa Origami Triceratops.....	72
Gambar 4.9 Origami Triceratops.....	73
Gambar 4.10 Visualisasi Seismosaurus.....	73
Gambar 4.11 Sketsa Origami Seismosaurus.....	74
Gambar 4.12 Origami Seismosaurus.....	74
Gambar 4.13 Visualisasi Parasaurolophus.....	75
Gambar 4.14 Sketsa Origami Parasaurolophus.....	75
Gambar 4.15 Origami Parasaurolophus.....	76
Gambar 4.16 Visualisasi Velociraptor.....	76
Gambar 4.17 Sketsa Origami Velociraptor.....	77
Gambar 4.18 Origami Velociraptor.....	77

Gambar 4.19 Visualisasi Archepteryx.....	78
Gambar 4.20 Sketsa Origami Archepteryx.....	78
Gambar 4.21 Origami Archepteryx.....	79
Gambar 4.22 Visualisasi Quetzalcoatlus.....	79
Gambar 4.23 Sketsa Origami Quetzalcoatlus.....	80
Gambar 4.24 Origami Quetzalcoatlus.....	80
Gambar 4.25 Visualisasi Pteranodon.....	81
Gambar 4. 26 Sketsa Origami Pteranodon.....	81
Gambar 4.27 Origami Pteranodon.....	82
Gambar 4.28 Visualisasi Pterodactyl.....	83
Gambar 4.29 Sketsa Origami Pterodactyl.....	83
Gambar 4.30 Origami Pterodactyl.....	84
Gambar 4.31 Visualisasi Dimorphodon.....	84
Gambar 4.32 Sketsa Origami Dimorphodon.....	85
Gambar 4.33 Origami Dimorphodon.....	85
Gambar 4.34 Visualisasi Archelon.....	86
Gambar 4.35 Sketsa Origami Archelon.....	86
Gambar 4.36 Origami Archelon.....	87
Gambar 4.37 Visualisasi Megalodon.....	87
Gambar 4.38 Sketsa Origami Megalodon.....	88
Gambar 4.39 Origami Megalodon.....	88
Gambar 4. 40 Visualisasi Plesiosaurus.....	89
Gambar 4.41 Sketsa Origami Plesiosaurus.....	89
Gambar 4.42 Origami Plesiosaurus.....	90
Gambar 4.43 Sketsa diorama kecil	91
Gambar 4.44 Sketsa diorama kecil gunung.....	92
Gambar 4.45 Sketsa diorama kecil air terjun.....	92
Gambar 4.46 Sketsa diorama kecil dataran.....	93
Gambar 4.47 Sketsa diorama kecil under water.....	93
Gambar 4.48 Proses pembuatan dasar diorama	94
Gambar 4.49 Proses pembuatan dasar diorama.....	94

Gambar 4.50 Proses pembuatan dasar diorama.....	94
Gambar 4.51 Proses pembuatan dasar diorama.....	94
Gambar 4.52 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.53 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.54 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.55 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.56 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.57 Proses pembuatan dasar diorama.....	95
Gambar 4.58 Proses pembuatan origami Dinosaurus.....	96
Gambar 4.59 Proses pembuatan origami Dinosaurus.....	96
Gambar 4.60 Diorama air terjun.....	97
Gambar 4.61 Diorama air terjun.....	97
Gambar 4.62 Diorama dataran.....	98
Gambar 4.63 Diorama <i>under water</i>	98
Gambar 4.64 Diorama <i>under water</i>	99
Gambar 4.65 Diorama gunung.....	99
Gambar 4.66 Layout infografis.....	100
Gambar 4.67 Layout tipografi infografis.....	101
Gambar 4.68 Pemilihan warna tipografi.....	101
Gambar 4.69 Final desain infografis.....	102
Gambar 4.70 Layout Story board video peragaan origami	103
Gambar 4.71 Layout cover CD.....	104
Gambar 4.72 Final desain cover CD.....	104
Gambar 4.73 Layout merek dagang.....	105
Gambar 4.74 Desain merek terpilih.....	105
Gambar 4.75 Berbagai macam ukuran merek (full colour).....	106
Gambar 4.76 Berbagai macam ukuran merek (black white).....	106
Gambar 4.77 Layout kemasan.....	107
Gambar 4.78 Final desain kemasan.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Bahan Dasar Diorama Kecil	64
Tabel 3.2 Biaya Untuk Membuat Pohon.....	65
Tabel 3.3 Biaya Bahan Pendukung Diorama Kecil.....	66
Tabel 3.4 Biaya Produksi Infografis.....	67
Tabel 3.5 Biaya Produksi Video Peragaan Origami	67
Tabel 3.6 Biaya Produksi Karakter Origami Dinosaurius.....	68
Tabel 3.7 Biaya Produksi Kemasan.....	68



DAFTAR DIAGRAM

Tabel 1.1 Skematika.....	10
--------------------------	----



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting bagi kemajuan manusia, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan dilakukan sejak dini. Pendidikan formal yang diselenggarakan oleh departemen pendidikan, bertujuan menjadikan warga negara Indonesia pribadi yang cerdas dan berkepribadian kuat, oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan formal maupun di luar itu, non formal. Pendidikan non formal bisa membantu membentuk karakteristik anak dan pengembangannya baik secara intelektual, emosional dan sosial, yang tujuannya untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar hidup.

Di Indonesia origami bukanlah hal yang baru. Hampir di setiap TK mengajarkan teknik melipat kertas kepada anak didiknya. Origami ini menjadi salah satu pelajaran kreativitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Ternyata tak hanya menjadi pelajaran yang menyenangkan saja, origami juga memberikan manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Layaknya mengaktifkan otak, motorik halus, dan meningkatkan kreativitas anak.

Origami juga sangat disenangi oleh hampir semua anak-anak. Maka bagi orang tua yang sudah mengerti manfaat dan nilai positifnya bagi mereka, tentu tidak akan melewatkan aktivitas, sarana dan kesempatan ini begitu saja. Origami adalah salah satu seni budaya melipat kertas dari Jepang. Origami memang bukan hanya mainan, banyak manfaat dan nilai positif antara lain melatih anak untuk berfikir kreatif dan sekaligus menjadi sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan, dan kaya akan manfaat. Jiwa-jiwa kreatif sangat dibutuhkan pada semua bidang kehidupan di masa datang, dan origami adalah salah satu dari pendidikan kreativitas yang nantinya akan melahirkan anak-anak berjiwa kreatif.

Anak-anak masih belum bisa diajak berfikir secara mendalam tentang materi. Melalui pendekatan konsep bermain sambil belajar ini, anak-anak diharapkan mampu menerima pembelajaran tanpa memberikan tekanan kepada mereka karena proses belajar dilakukan sambil bermain yang memang merupakan hak dasar anak. Salah satu objek yang menarik minat anak-anak untuk mengenal origami adalah bercerita tentang jaman prasejarah, atau dalam kesempatan ini zaman Dinosaurs.

Dinosaurs, hewan purba berukuran raksasa yang hidup di masa lampau, senantiasa menarik perhatian karena wujudnya yang luar biasa. Dinosaurs ada sebelum adanya kehidupan manusia. Jutaan tahun lalu mereka hidup di muka bumi, sampai kemudian punah.

Disamping anak-anak belajar berfikir kreatif, anak-anak juga dapat belajar tentang sejarah yaitu kehidupan di zaman Dinosaurs tersebut. Belajar sejarah itu menarik, namun cara belajar sejarah dapat dianggap membosankan. Sejarah menjadi sangat penting karena sebagai peristiwa di masa lalu yang berdampak besar terhadap perubahan global, dan untuk itu perlu pengenalan yang baik, salah satunya melalui media diorama. Prasejarah adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada masa dimana catatan sejarah yang tertulis belum tersedia. Zaman prasejarah dapat dikatakan bermula pada saat terbentuknya alam semesta, namun umumnya digunakan untuk mengacu kepada masa dimana terdapat kehidupan di muka bumi, salah satu contohnya Dinosaurs. Di zaman Dinosaurs anak dapat mempelajari tentang evolusi terbentuknya alam semesta, binatang prasejarah yang ada di bumi, tumbuhan yang hidup di saat zaman prasejarah, dan petualangan Dinosaurs itu sendiri.

Perancang membuat media pembelajaran yang berbeda dengan yang lain, dikarenakan media diorama ini yang bisa memvisualisasikan suatu lingkungan dan isinya, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak-anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai pembelajaran tersebut.

Diorama merupakan penggambaran tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dapat dirujuk dari keadaan sebenarnya. Diorama merupakan media alternatif untuk mengenalkan sejarah dan budaya kepada anak-anak karena didalamnya terdapat origami-origami yang disukai oleh anak-anak. Dengan cara ini diharapkan menarik minat anak untuk bermain sekaligus mengasah kreativitas.

Desain komunikasi visual dalam perancangan ini berperan sebagai media pengenalan dan pembelajaran yang efektif dan efisien, mengajak anak untuk berfikir rekreatif, berimajinasi seakan-akan mengajak anak untuk berwisata ke masa silam. Selain itu juga diharapkan menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mengembangkan origami tersebut menjadi sebuah barang atau jasa yang bernilai ekonomi sehingga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian. Menumbuhkan semangat motivasi dan kreativitas dalam dunia pendidikan agar generasi muda mampu melahirkan gagasan baru berdasarkan apa yang sudah dimiliki sejak dasar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang origami tentang zaman Dinosauris dengan media diorama kecil sebagai media pembelajaran kreativitas untuk siswa sekaligus memberi inspirasi kreativitas karya aplikasi origami untuk masyarakat?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan Origami zaman Dinosauris Dengan Media Diorama kecil ini bertujuan :

Merancang komunikasi visual yang komunikatif dan menarik sehingga mampu mengajak anak-anak untuk bermain origami sekaligus melatih kreativitas anak sejak dini, dan diharapkan mampu memberi inspirasi kreativitas karya aplikasi origami untuk masyarakat umum sekaligus mengajak siswa untuk belajar sejarah zaman Dinosauris tersebut.

D. Batas Lingkup Ruang Perancangan

1. Batasan perancangan origami tentang zaman Dinosaurs hanya mencakup sejarah dari zaman Dinosaurs saja.
2. Batasan perancangan diorama zaman Dinosaurs untuk anak sekolah dasar, yaitu anak berumur 6-12 tahun sekaligus generasi muda berumur 12-25 tahun di seluruh Indonesia
3. Karya origami untuk siswa sekolah dasar.
4. Karya aplikasi diorama untuk generasi muda.

E. Manfaat Perancangan

1). Bagi masyarakat

- a. Anak-anak : Sebagai media pengenalan dan diharapkan dapat melatih anak untuk berfikir kreatif sekaligus menjadi sarana bermain, dan tentunya mengingatkan kepada anak-anak akan adanya sejarah di masa lampau, yaitu pada zaman Dinosaurs.
- b. Generasi muda : Sebagai pembelajaran kreativitas agar nantinya menjadi salah satu pilihan dalam industri kreatif.
- c. Orang tua : Sebagai panduan pengenalan anak terhadap pembelajaran origami guna bertujuan untuk mengasah kreativitas sekaligus sebagai media pembelajaran sejarah zaman Dinosaurs.

2). Bagi mahasiswa

- a. Dapat menciptakan sebuah aplikasi origami tentang kondisi zaman Dinosaurs dengan media diorama kecil yang komunikatif dan menarik, yang kemudian berdampak terhadap meningkatnya kepedulian anak untuk bermain origami sekaligus belajar sejarah.
- b. Pengenalan teknik origami yang tepat tentang ilustrasi zaman Dinosaurs dengan media diorama kecil yang ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun (anak sekolah dasar).

- c. Sebagai inspirasi kreativitas dalam berkarya untuk generasi muda usia 6-25 tahun.
- d. Sebagai referensi perancangan-perancangan selanjutnya dengan topik yang sejenis.

3). Bagi Institusi terkait

Sebagai sumbangsih karya referensi pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh seluruh pihak institusi dalam pembelajaran topik yang berkaitan sekaligus sebagai media pembelajaran yang dapat memperluas pengetahuan.

F. Metode Perancangan

1). Metode Pengumpulan Data

a). Kajian Literatur

- 1. Studi tentang origami
- 2. Studi tentang peradaban zaman Dinosaur
- 3. Studi tentang diorama

b). Data Lapangan dan Dokumentasi

Dilakukan pemotretan dengan kamera digital untuk mendapatkan berbagai foto sebagai acuan pembuatan ilustrasi situasi (setting) zaman Dinosaur yang tepat.

c). Metode Analisis Data

Dalam perancangan origami zaman Dinosaur dengan media diorama kecil ini, penulis menggunakan 5W + 1H, yaitu :

1. *What*

Perancangan origami tentang zaman Dinosaur ini merupakan sebuah diorama kecil yang berisi origami-origami di dalamnya yang memvisualisasikan peradaban di zaman Dinosaur.

2. *Why*

Perancangan origami tentang zaman Dinosaurius dengan media diorama ini dibuat karena untuk menarik simpatik anak agar mampu mengasah kreativitas sekaligus belajar sejarah.

3. *Who*

Target utama dari perancangan origami zaman Dinosaurius dengan media diorama kecil adalah anak-anak usia sekolah dasar, yaitu usia 6-12 tahun yang berada di seluruh Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

Target sekunder dari perancangan origami tentang zaman Dinosaurius dengan media diorama kecil adalah generasi muda usia 12-25 tahun yang berada di seluruh Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

4. *Where*

Jangkauan dari perancangan origami tentang zaman Dinosaurius dengan media diorama kecil adalah sekolah dasar, terutama di Yogyakarta. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah penyebaran informasi agar dapat tercapai tujuan yang dimaksud.

5. *When*

Publikasi akan dilaksanakan di Hari Pendidikan Nasional.

6. *How*

- a. Mengumpulkan data verbal dan visual mengenai manfaat origami, cara membuat origami, dan sejarah jaman Dinosaurius.
- b. Membuat perancangan diorama kecil, pemilihan karakter dan teknik ilustrasi yang tepat sesuai judul.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Batas Lingkup Ruang Perancangan

E. Manfaat Perancangan

- 1). Bagi Masyarakat
- 2). Bagi Mahasiswa
- 3). Bagi Institusi

F. Metode Perancangan

- 1). Metode Pengumpulan Data
- 2). Metode Analisis Data

G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Origami

B. Tinjauan Tentang Zaman Dinosaurius

1. Jenis dinosaurius habitat darat
2. Jenis dinosaurius habitat udara
3. Jenis dinosaurius habitat air

C. Tinjauan Tentang Teori Yang Mendukung Perancangan Diorama Kecil

D. Landasan Teori

E. Sintesis

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tinjauan Perancangan

1. Deskripsi judul sinopsis
2. Deskripsi bentuk origami

- a. Studi visual
- b. Situasi pada zaman Dinosaur
- 3. Deskripsi bentuk diorama
 - a. Pencarian visual
 - b. Gaya visual
 - c. Rancangan diorama

B. Media Pendukung

- 1. Diorama
- 2. Infografis
- 3. Video peragaan origami
- 4. Karakter origami Dinosaur
- 5. Kemasan

C. Dana

- 1. Biaya bahan dasar diorama kecil
- 2. Biaya membuat pohon
- 3. Biaya bahan pendukung diorama kecil
- 4. Biaya produksi infografis
- 5. Biaya produksi video peragaan origami
- 6. Biaya untuk karakter origami Dinosaur
- 7. Biaya kemasan

BAB IV, VISUALISASI

A. Bentuk 3 Dimensi

- 1. Karakter Origami
 - a. Dinosaur habitat darat
 - b. Dinosaur habitat udara
 - c. Dinosaur habitat air

B. Proses Perancangan Dan Produksi Diorama Kecil

- 1. Material dasar diorama kecil
- 2. Material karakter origami Dinosaur
- 3. Material pendukung isi diorama kecil

C. Media Pendukung Diorama Kecil

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

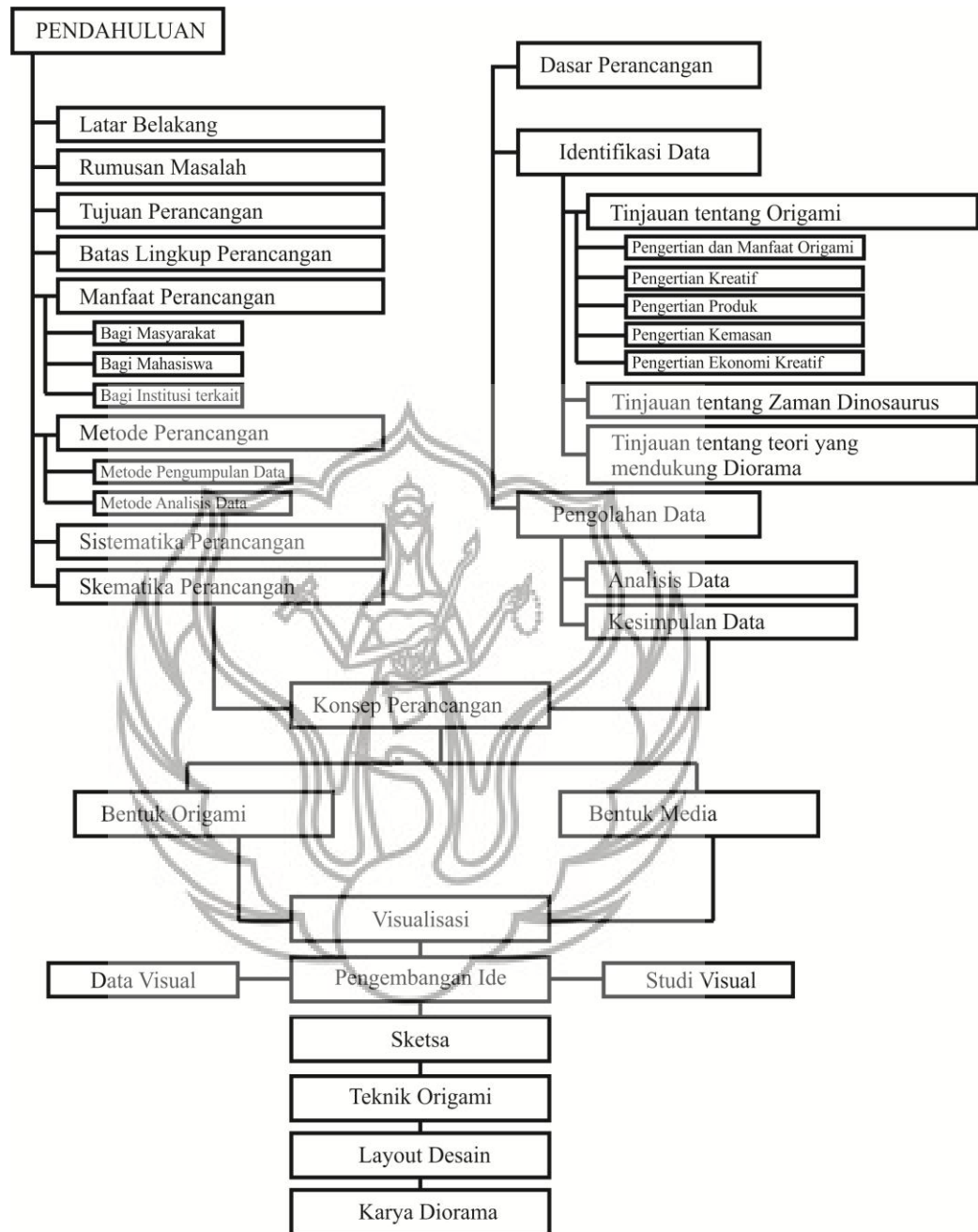
B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika